

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, A. 2012. Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (Rpg) sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika. http://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20%2808520244018%29.pdf. (Diakses tanggal 8 Mei 2018)
- Amini, R. 2017. The Development Of Integrated Learning Based Student's Book To Improve Elementary School Student's Book Competence. *Unnes Science Education Journal 2017-jurnal.unnes.ac.id.Vol. 6 No. 2. ISSN 2252-6617*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/15855>. (Diakses tanggal 14 Februari 2018).
- Andreu, E. 2009. Raditional Children's Games in The Mediterranean: Analogies. *Journal of Human Sport and Exercise Vol. 4 No. 3 ISSN 1988-5202 / DOI 10.4100/jhse*.
- Andriana, E. 2017. Natural Science Big Book with Baduy Local Wisdom Base Media Development for Elementary School. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Vol. 6 No. 1 76-80*. <http://journal.unnes.ac.id/index.php/jpii>. (Diakses tanggal 5 Februari 2018)
- Arikunto, S. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baki, E. 2010. A Comparison of Undergraduate Students' English Vocabulary Learning: Using Mobile Phones and Flash Cards. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – July 2010, volume 9 Issue 3*. (Diakses tanggal 5 Februari 2018)
- Bethan, D. 2016. Penggunaan Permainan Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 5 Tahunke52016*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/967/879>. (Diakses tanggal 4 Februari 2018).

- Budi, I. 2012. Perangkat Pembelajaran Ipa Terpadu Bervisi Sets Berbasis Edutainment Pada Tema Pencernaan. *Journal of Innovative Science Education JISE 1 (2) (2012)*. (Diakses tanggal 4 Februari 2018).
- Budiono. 2016. *Statistik untuk Penelitian*. Surakarta : UNS Press.
- Cahyo, A. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak kiri Anak*. Jakarta Selatan: Buku Kita.
- Darsono, M. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press
- Doorman. 2011. Emergent Modelling: From Traditional Indonesian Games to a Standard Unit of Measurement. *Journal of Science and Mathematics Education in Southeast Asia 2011, Vol. 34 No. 2, 149 – 173*. (Diakses tanggal 30 Januari 2018).
- Haw J. 2000. Gaya Pembelajaran dan Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tigaenf 2 (3)*.<http://apps.emoe.gov.my/ipba/rdipba/cd1/article99.pdf>. (Diakses tanggal 25 April 2018).
- Hikmah, Q., Lathif, M., &Khutobah. 2016. Peningkatan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Melalui Permainan Kartu Angka di TK Dharma Indria. *Jurnal Edukasi UNEJ Vol. 3 No. 2 2016*.<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUI/article/view/3528>. (Diakses tanggal 25 Januari 2018).
- Jayanti, E. 2013. Pengaruh Permainan Kartu Edukasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep *Bilangan* pada Anak TK A (Usia 4-5 Tahun) di TK Dharma Wanita Beringin Ds. Kweden Kembar Kec. Mojoanyar-Mojokerto. *Jurnal Pendidikan UNESA Vol. 2 No. 3 2013*.<http://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/4115>. (Diakses tanggal 25 Januari 2018).
- Jupriyanto. 2011. Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) Ngadirejan. *Journal*

Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 3 No 4 - 2011 - ijns.org.<http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1159>.(Diakses tanggal 4 Februari 2018)

- Kadir, A. &Asrorah, H. 2015.*Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Karim, A. 2011. Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edisi Khusus No.1. ISSN 1412-565X*. http://jurnal.upi.edu/file/3-Asrul_Karim.pdf. (Diakses Tanggal 25 April 2018).
- Karli, H. 2014. Perbedaan KTSP dan Kurikulum 2013.*Jurnal Pendidikan Penabur - No.22/Tahun ke-13/Juni 2014*. <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/50247261/jurnal-No22-Thn13-Juni2014.page=92>. (Diakses tanggal 6 Januari 2018).
- Khairunnisa. 2015. Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Pencerahan Vol.9 No.2 ISSN: 1693 – 1775*.<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=372469&val=6817&title=PENGUNAAN%20MEDIA%20KARTU%20SEBAGAI%20STRATEGI%20DALAM%20PEMBELAJARAN%20MEMBACA%20PERMULAAN%20:%20STUDI%20KASUS%20DI%20MADRASAH%20IBTIDAIYAH%20NEGERI%20%20RUKOH,%20BANDANE%20ACEH>. (Diakses tanggal 7 April 2018)
- Machali, I. 2014. Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Islam Vol 3 No 1 (2014): Kebijakan Pendidikan Islam*. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/JPI/article/view/1158>. (Diakses tanggal 6 Januari 2018).
- Mahfud, H. 2016. Peningkatan Pemahaman Konsep Kekhasan Bangsa Indonesia Menggunakan Media Flash Cards. *Jurnal Didaktika Dwija Indriya Vol. 4 No.*

- 7.<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/8681>.
(Diakses tanggal 4 Februari 2018)
- Murtiyasa, B. 2016. Isu-isu Kunci dan Tren Penelitian Matematika. *Prosiding Makalah Utama* ISSN: 2502-6526. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/>.
(Diakses tanggal 9 April 2018).
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan Vol. 8 No. 1*. ISSN 1829-8028. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706/570>. (Diakses tanggal 4 Februari 2018).
- Pranata M. 2004. Desain Pesan Multimedia dan Teori Pemrosesan Informasi. *Jurnal Nirmana*. 6(2):171-182. (Diakses tanggal 4 Februari 2018).
- Rapeepisarn, K. 2006. Similarities and Differences between Learn Through Play and Edutainment. *Journal of Science Communication*, 3(1): 28-32.
(Diakses tanggal 10 Februari 2018).
- Rigas, D. & Ayad, K. 2010. Using Edutainment in E-learning Application: an Empirical Study. *International Journal of Computers*, 4(1): 36-43.
(Diakses tanggal 13 Februari 2018).
- Rohwati, M. 2012. Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI* 1 (1) (2012) 75-81.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2017/2131>.
(Diakses tanggal 11 Mei 2018).
- Setia, B. 2014. Strategi Guru dalam Menghadapi K-13. *Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant* Vol 4 No 1 2014.
<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/4030/2832>. (Diakses tanggal 6 Januari 2018).
- Sugandi, A. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang:UPT UNNES.
- Surahmadi, B. (2016). Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Fisika*

- Universitas Muhammadiyah Metro JPF. Vol. IV.No. 1.2016.*
<http://download.portalgaruda.org/>.(Diakses tanggal 4 Februari 2018).
- Ujang Sukandi. (2003). *Belajar Aktif dan Terpadu*. Surabaya : Duta Graha Pustaka
- Umayah, S. 2013. Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi sebagai Media Diskusi Kelompok pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Kehidupan. *Unnes Science Education Journal USEJ Vol. 2 No. 2 ISSN NO 2252-6609*. <http://Journai.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>. (Diakses tanggal 11 Desember 2017)
- Wasilah, E. 2012. Peningkatan Kemampuan Menyimpulkan Hasil Praktikum IPA Melalui Penggunaan Media Kartu. *Jurnal Pendidika IPA Indonesia JPPI 1(1)(2012)8290*.<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2018/2132>. (Diakses tanggal 8 Mei 2018)
- Wibowo, T. 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur - No.04 / Th.IV / Juli 2005*. <http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No04-IV-Juli2005.pdf#page=82>. (Diakses tanggal 6 Januari 2018).
- Yoga, D. 2012. Penggunaan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penggunaan Media Kartu-Hasil Belajar*. <http://eprints.uny.ac.id/23389/1/JURNALPENGGUNAAN%20MEDIA%20KARTU-HASILBELAJAR.pdf>. (Diakses tanggal 4 Februari 2018).
- Yusuf, M. 2009. Pengaruh Cara dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC). *Jurnal MEDTEK, Volume 1, Nomor2*.https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41759083/M._Yusuf_Mappeasse.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1533391400&Signature=AHjDo2LjBqCybTpKeAipMKUwuNY%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPENGARUH_CARA_DAN_MOTIVASI_BELAJAR_TERHA.pdf. (Diakses tanggal 4 Agustus 2018).